

igus kiest voor gamification: de online game igumania maakt motion plastics nog tastbaarder

Iedereen kan productiemanager zijn van zijn eigen Mars Rover fabriek en zich spelenderwijs onderdompelen in de wereld van igus motion plastics

Ongepland onderhoud en productieonderbrekingen behoren tot de grootste uitdagingen waarmee industriële bedrijven worden geconfronteerd. motion plastics specialist igus biedt nu iedereen de mogelijkheid om zelf productiemanager te worden en deze uitdaging aan te gaan - met de igumania online browser game. De zogenaamde idle game werd ontwikkeld met behulp van het Unity gameplatform en dompelt spelers onder in de wereld motion plastics. Het installeren van igus-producten vermindert de onderhoudstijden in de productie, zodat de downtime van machines wordt geëlimineerd, zelfs in de game. De bedrijfsdoelstelling van igus is ook het doel van de game: verbeteren wat beweegt.

Als kersverse productiemanager van de Mars Rover fabriek kunt u de strijd aanbinden met de vele ongeplande onderhoudstijden en stilstandstijden in de productie. Dit is het scenario waarmee spelers te maken krijgen in de igumania online game. Ondersteuning wordt geboden door Rusty, de trouwe robotassistent, en Dave, de technische verkoopmedewerker van igus, wiens bezoek het begin markeert van het gezamenlijke succesverhaal met motion plastics. In de loop van de game kan de speler verschillende igus-producten installeren: iglidur glijlagers, kabelrupsen, flexibele chainflex-kabels, drylin lineaire- en aandrijftechnologie en zelfs complete Low Cost Automation oplossingen, zoals de ReBeL servicerobot. In het begin van het game zijn niet alle motion plastics oplossingen beschikbaar. Ze kunnen tijdens het spel worden ontgrendeld met de igus-laboratoriumtechnologieboom. Spelers kunnen ook de echte/virtuele igus motion plastics show (IMPS) ervaren als een in-game beurs, en nog meer te weten komen over motion plastics producten. De voltooiing van verschillende taken ontsluit meer extraatjes, voordelen en producten - recycling van de kabelrups, uitbreiding van de assemblagelijijn,

versnelling van de transportband of slimme kunststoffen voor automatisch robotonderhoud.

Gamification-benadering voor een grotere gebruiksvriendelijkheid

Maar waarom wil igus een eigen game? "Het idee ontstond toen we nadachten over hoe we onze producten van hoogwaardige kunststoffen en hun USP's nog tastbaarder konden maken - op een heel eenvoudige en speelse manier," zegt igus Managing Director Frank Blase. igus volgt het principe van "serious gaming": de online game is niet alleen bedoeld om te vermaken, maar ook om lacunes in de kennis op een speelse manier te dichten en tegelijkertijd de voordelen van igus hoogwaardige kunststoffen over te brengen. "Wij hebben goede expertise in de softwaresector en bieden al een aantal online tools aan - van calculatoren voor de levensduur van producten tot 3D-printdiensten en configuratoren voor lineaire robots. Wij volgen hier al de gamification-aanpak, bijvoorbeeld door gebruik te maken van het Unity-platform voor onze lineaire robotconfigurator, waardoor deze uiterst intuïtief werkt. Wij willen deze aanpak verder ontwikkelen en onze hele online ervaring in de toekomst nog speelser en gebruiksvriendelijker maken. Het hebben van een eigen online game is de ideale gelegenheid om waardevolle ervaring op te doen op het gebied van gamification."

Game-ontwikkeling: van studentenproject tot oprichting van een bedrijf

Voor de ontwikkeling van zijn eigen online game heeft igus een beroep gedaan op de diensten van het Cologne Game Lab, een instituut van de Keulse Hogeschool voor Toegepaste Wetenschappen, waarvan de studentenprojecten prijzen hebben gewonnen, waaronder de Duitse Computer Game Prijs. In het kader van het igus-studentenproject zijn tien studententeams de uitdaging aangegaan. De opdracht: ontwikkel binnen een week een concept voor een igus game. Het concept voor "igumania" won, en het winnende team kreeg de opdracht om het spel te ontwikkelen. Wat het bijzonder maakt: het studentenproject werd een idee voor een bedrijf, en Arkadijs Gribacovs, Ethem Kurt en Leonard Liebler richtten elads GbR op voor de ontwikkeling van games. "Er zijn nog steeds relatief weinig ondernemers in Duitsland. Het verheugt ons des te meer dat ons idee de ondernemingsgeest van jong talent heeft aangewakkerd en de aanzet heeft gegeven tot de oprichting van een onderneming," aldus Frank Blase. En de ontwikkeling van igumania gaat door:

na het opdoen van de eerste ervaringen en het uitvoeren van optimalisaties, zijn de ontwikkelaars van plan om een Android en iOS app versie te lanceren. Geïnteresseerd? Meld je hier aan voor de link naar de game en voor nieuws over game updates: [igumania spelregistratie](#).

Bijschrift:



Afbeelding PM3922-1

Met het igumania online browserspel kan iedereen een productiemanager worden en de wereld van smeermiddel- en onderhoudsvrije motion plastics verkennen en zijn bedrijf naar succes leiden. (Bron: igus B.V.)

CONTACT IGUS:

igus® B.V.
Sterrenbergweg 9
3769 BS Soesterberg
Tel. 0346 - 35 39 32
Fax 0346 - 35 38 49
igus.nl@igus.de
www.igus.nl

OVER IGUS:

igus GmbH ontwikkelt en produceert motion plastics. Deze smeermiddelvrije hoogwaardige polymeren verbeteren de techniek en verlagen de kosten, overal waar er sprake van beweging is. In energietoevoersystemen, uiterst flexibele kabels, glijlagers en lineaire lagers en draadspindeltechniek gemaakt van tribo-polymeren is igus wereldwijd marktleider. Het familiebedrijf dat is gevestigd in Keulen, Duitsland, is vertegenwoordigd in 35 landen en heeft wereldwijd meer dan 4.900 mensen in dienst. In 2021, genereerde igus een omzet van €961 miljoen. Onderzoek in 's werelds grootste testlaboratorium in de sector, leidt constant tot innovaties en meer zekerheid voor de gebruikers. 234.000 artikelen zijn leverbaar uit voorraad en de levensduur kan online worden berekend. In de afgelopen jaren is het bedrijf uitgebreid door interne startups te beginnen, bijvoorbeeld voor kogellagers, robot-aandrijvingen, 3D-prints, het RBTX-platform voor Lean Robotica en intelligente smart plastics voor Industry 4.0. Enkele van de belangrijkste milieu-investeringen zijn het "chainge" programma - voor recycling van gebruikte kabelrupsen - en de deelname in een onderneming die olie uit kunststof-afval produceert.

CONTACTPERSON PERS:

Oliver Cyrus
Head of PR and Advertising

igus® GmbH
Spicher Str. 1a
51147 Cologne
Tel. 0 22 03 / 96 49-459
ocyrus@igus.net
www.igus.de/presse

Anja Görtz-Olscher
Manager PR and Advertising

igus® GmbH
Spicher Str. 1a
51147 Cologne
Tel. 0 22 03 / 96 49-7153
agoertz@igus.net
www.igus.de/presse

De termen "igus", "Apiro", "chainflex", "CFRIP", "conprotect", "CTD", „drygear“, "drylin", "dry-tech", "dryspin", "easy chain", "e-chain", "e-chain-systems", "e-ketten", "e-kettensysteme", "e-skin", "e-spool", "flizz", "ibow", "igear", "iglidur", "igubal", "kineKIT", "manus", "motion plastics", "print2mold", "pikchain", "plastics for longer life", "readychain", "readycable", "ReBeL", "speedigus", "tribofilament", "triflex", "robolink", „xirodur“ en "xiros" zijn wettelijk beschermde handelsmerken in de Bondsrepubliek Duitsland en indien van toepassing, ook in andere landen.